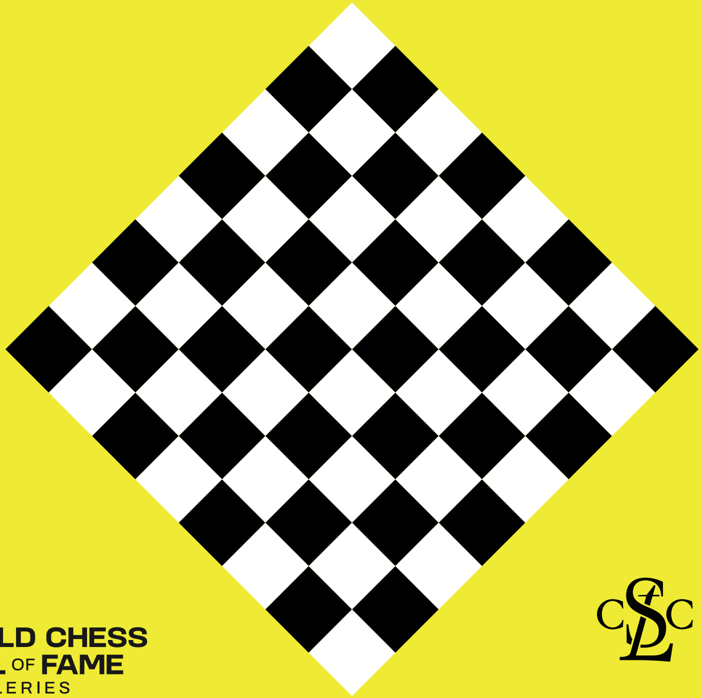
SINHALA VERSION



WORLD CHESS HALL OF FAME & GALLERIES

Saint Louis CHESS CLUB

ඉගෙනගන්න

චෙස් චලනයන් කියවීම සහ ලිවීම

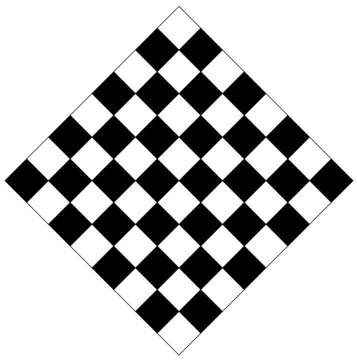
by Dr. Jeanne Cairns Sinquefield
(ආචාර්ය ජීන් කෙයාන්ස් සින්ක්ෆීල්ඩ්)

Translated by F.M. Sunil Weeramantry & Ransith Fernando
පරිවර්තනය එෆ්.එම්. සුනිල් වීරමන්ත්‍රි සහ රන්සිත් ප්‍රනාන්දු

චෙස් සටහන් කියවීමට හෝ ලිවීමට නොදැන වුවද ඔබට චෙස් ක්‍රීඩා කළ හැකිය. මම චෙස් ක්‍රීඩා කිරීමට ඉගෙන ගත්තේ මගේ සීයා සමඟ ගෙදර පිටුපස වැරන්ඩාවේදීයි. චෙස් පොත් තිබෙන බවවත්, ක්‍රීඩා කරන පියවර සටහන් කළ යුතු බවවත් ඔහු හෝ මම දැන සිටියේ නැහැ. අපි කළේ සෙල්ලම් කිරීම පමණයි.මෑතකදී, මෙම විෂයය පිළිබඳව සාක්ෂරතාවය ලැබිය යුතු යැයි මම තීරණය කළා. චෙස් සටහන් කියවීමට සහ ලිවීමට ඉගෙන ගැනීම සඳහා තිබූ කිසිදු ඉගැන්වීම් ද්‍රව්‍යයකට මම කැමති වුණේ නැහැ. ඒවා ඉතා සංකීර්ණ වූ අතර, සම්පූර්ණයෙන්ම කියවීම මත පදනම් වී තිබුණා.මගේ ක්‍රමය මඟින් කියවීම, කතා කිරීම, ලිවීම සහ ඉත්තන් භෞතිකව ගෙන යාම යන සියල්ල ඒකාබද්ධ කරනවා. එමෙන්ම, එය අවශ්‍ය දැනුම සරල කොටස් වලට බෙදා දක්වනවා a) ඉත්තන්ගේ නම්, b) කොටු වල පිහිටීම්, c) පියවර සටහන් කරන ආකාර, සහ d) ක්‍රීඩා කිරීම සමග කියවීම සහ ලිවීම ඒකාබද්ධ කිරීමට a, b සහ c කොටස් එකට සම්බන්ධ කිරීම.මගේ මේ වයසේදී (අවුරුදු 70 පසුවී) මට මෙම සාක්ෂරතාවය ලබා ගැනීමට හැකි නම්, ඕනෑම කෙනෙකුට එය කළ හැකියි.

Jeanne Cairns Sinquefield

ශාන්ත ලුවී චෙස් සමාජයේ සම-නිර්මාතෘ



කෘතඥතාව

මෙම ව්‍යාපෘතිය සඳහා සෙන්ට් ලුවිස් චෙස් සමාජයේ සහ ලෝක චෙස් කීර්ති ශාලාවේ කාර්ය මණ්ඩලය, ග්‍රෑන්ඩ්මාස්ටර්වරුන්ගේ සිට ආධුනිකයන් දක්වා වූ චෙස් ක්‍රීඩකයින් ඇතුළු බොහෝ දෙනෙකුගේ සහාය ලැබුණි. චෙස් පුවරුවේ කොටු වල පිහිටීම් ගැන මට ඉගැන්වූ මගේ මුනුපුරා වන ලෝගන්ටත්, සෑම දෙනාම චෙස් ක්‍රීඩා කළ යුතු යැයි සිතන මගේ සැමියා වන රෙක්ස්ටත් මාගේ විශේෂ ස්තූතිය පුද කරමි.

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield

10 වන සංස්කරණය.

සියලුම හිමිකම් ඇවිරිණි. ප්‍රකාශකයාගෙන් ලිඛිත අවසරයකින් තොරව, මෙම පොතේ කිසිදු කොටසක් යන්ත්‍ර ක්‍රම මඟින්, ඉලෙක්ට්‍රොනිකව, ඡායා පිටපත් කිරීමෙන්, පටිගත කිරීමෙන් හෝ වෙනත් කිසිදු ආකාරයකින් ප්‍රතිනිෂ්පාදනය කිරීම, ප්‍රතිසාධන පද්ධතියක ගබඩා කිරීම හෝ සම්ප්‍රේෂණය කිරීම නොකළ යුතුය.

ප්‍රකාශයට පත් කර බෙදා හරිනු ලබන්නේ
World Chess Hall of Fame
4652 Maryland Avenue, Saint Louis, Missouri
63108 worldchesshof.org

ISBN: 978-0-9981536-1-2

බොහෝ චෙස් ක්‍රීඩකයන්ට චෙස් ක්‍රීඩාවේ චලනයන් කියවීමට හෝ ලිවීමට නොහැකිය.

එය චෙස් ක්‍රීඩාවේ දක්ෂතා වැඩි දියුණු කර ගැනීමට බාධාවක්. නමුත් එය ඉගෙන ගැනීම අපහසු නැත. ඉගෙනීමට ඇති පියවර හතර නම් a) චෙස් ඉත්තන් සඳහා අකුරු b) චෙස් පුවරුවේ ස්ථාන c) චෙස් ක්‍රීඩාවේ විශේෂ චලන වර්ග d) ක්‍රීඩාවේ චලන ලිවීමට සහ කියවීමට a-c දක්වා වූ කරුණු එකට එකතු කිරීම.

ඔබට කිරීමට ඇති කාර්යයන්!!!!

චෙස් ඉත්තන්ට නම් සහ අකුරු ඇත

රූපය 1.

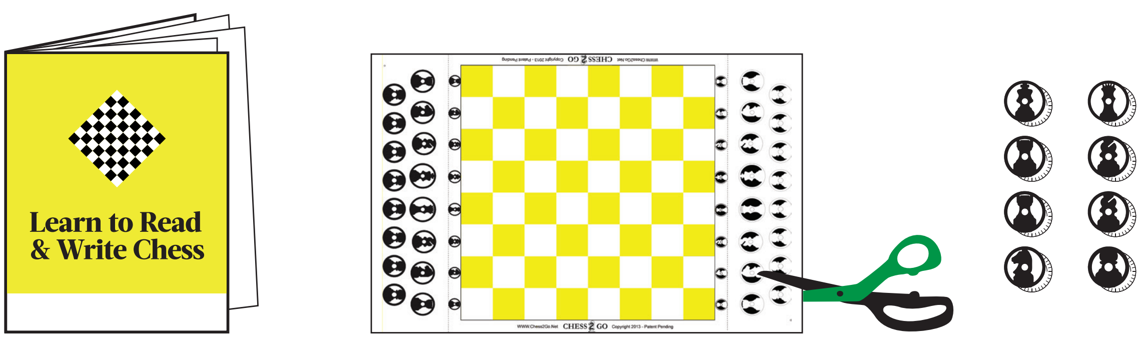
රජු (K)	රැජින (Q)	රුක් (R)	බිෂොප් (B)	නයිට් (N)
________ ____	________ ____	________ ____	________ ____	________ ____

(1) සෑම ඉත්තෙකුගේම නම සහ අකුර **ලියන්න** (පෝන් ඉත්තාට අකුරක් නැත).

(2) පොතේ මැද ඇති කඩදාසි චෙස් පුවරුව **ඉවත් කරන්න**.

(3) සෑම චෙස් ඉත්තෙකු මතම අකුර (K, Q, B, N, හෝ R) **ලියන්න**.

(4) සෑම චෙස් ඉත්තෙකුම **කපා ගන්න**. ඔබට ඒවා බෝතල් පියන් හෝ ඒ හා සමාන දෙයක් මත ඇලවිය හැකිය.

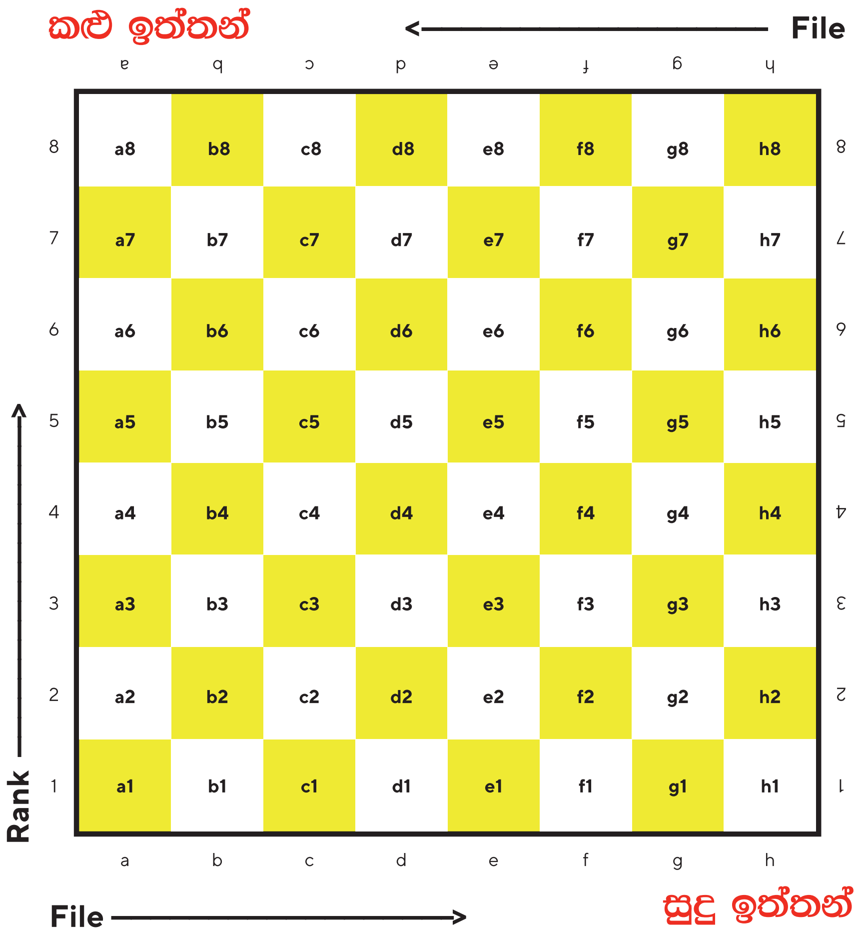


© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, සියලුම හිමිකම් ඇවිරිණි.

චෙස් පුවරුවල තීරු(Files), පේළි(Ranks) සහ ස්ථාන ඇත

චෙස් පුවරුවල තීරු(Files) (a,b,c,d,e,f,g,h) සහ පේළි(Ranks) (1,2,3,4,5,6,7,8) ඇත. මෙහි තීරු 8ක් සහ පේළි 8ක් සහිත ස්ථාන 64ක් තිබේ. ස්ථානයක් යනු තීරුවේ අකුර සහ පේළියේ අංකයයි. උදාහරණ ලෙස a1 හෝ h7 දැක්විය හැකිය.

රූපය 2. තීරුව, පේළිය සහ ස්ථාන නම් සහිත චෙස් පුවරුවක රූපයක්.



(5) කඩදාසි චෙස් පුවරුව මත තීරු, අකුරු සහ පේළි අංක **ලියන්න**.

තීරු - a,b,c,d,e,f,g,h පේළි - 1,2,3,4,5,6,7,8 රූපය 2 සමග සසඳා බලන්න.

(6) කඩදාසි චෙස් පුවරුවේ සෑම ස්ථානයක්ම **ලියන්න** (64ම).

උදාහරණයක් ලෙස a1, a2, සිට h8 දක්වා. රූපය 2 සමග සසඳා බලන්න.

(7) සෑම කොටුවක්ම ඇඟිල්ලෙන් **පෙන්වා** එහි ස්ථානය **කියන්න**. උදා: f6

(8) ඉත්තන් පහක් පුවරුව මත **තබන්න**. ඉත්තාගේ අකුර සහ ස්ථානය **කියන්න**.

උදා: Ra1

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, සියලුම හිමිකම් ඇවිරිණි.

(9) චෙස් පුවරුව මත ඉත්තන් ස්ථානගත කරන්න.

පෝන් හැර අනෙකුත් ඉත්තන් සඳහා ඉත්තාගේ අකුර සහ ස්ථානය ලියනු ලැබේ.පෝන් සඳහා ස්ථානය පමණක් ලියනු ලැබේ.උදාහරණයක් ලෙස, e6 හි සිටින රජු Ke6 වේ. g2 හි සිටින පෝන් g2 වේ.

9a කඩදාසි චෙස් පුවරුව මත ඉත්තන් ස්ථානගත කර, ඒවායේ ස්ථාන වාචිකව පවසා පසුව ලියන්න.

සුදු Ra1,Nb1,Bc1,Qd1,Ke1,Bf1,Ng1,Rh1

ලියන්න ________________________________

සුදු පෝන්ස් a2,b2,c2,d2,e2,f2,g2,h2

ලියන්න ________________________________

කළු Ra8,Nb8,Bc8,Kd8,Qe8,Bf8,Ng8,Rh8

ලියන්න ________________________________

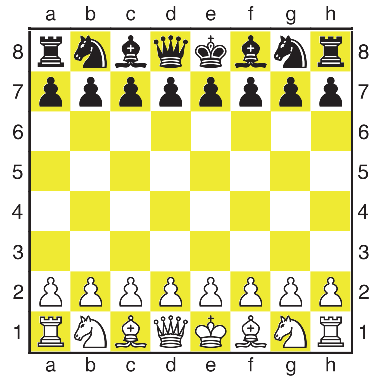
කළු පෝන්ස් a7,b7,c7,d7,e7,f7,g7,h7

ලියන්න ________________________________

රූපය 3a. සමඟ සසඳා බලන්න.

රූපය 3b.

ආරම්භක ස්ථානය



උපකාරී ඉඟි

රැජින තමන්ගේ වර්ණය මත.

රුක් දකුණු පසින්, සෑම විටම සුදු කොටුව මත.

9b කඩදාසි චෙස් පුවරුව මත ඉත්තන් ස්ථානගත කර, ඒවායේ ස්ථාන වාචිකව පවසා පසුව ලියන්න.

සුදු Ra1, Nc3, Qd2, Ke1,Bf1, Ng1, Rh1

ලියන්න ________________________________

සුදු පෝන්ස් a2,b2,c2,d4,e5,f2,g2,h2

ලියන්න ________________________________

කළු Ra8, Nb8, Bc8, Qe7, Ke8, Nd7, Rh8

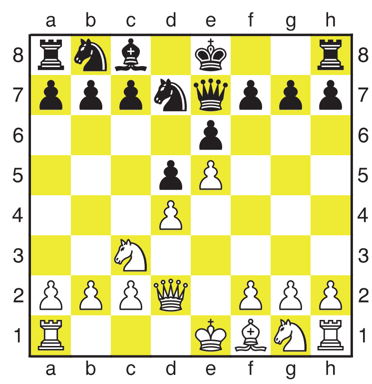
ලියන්න ________________________________

කළු පෝන්ස් a7, b7, c7, d5, e6, f7, g7, h7

ලියන්න ________________________________

රූපය 3b. සමඟ සසඳා බලන්න.

රූපය 3b.



© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, සියලුම හිමිකම් ඇවිරිණි.

චෙස් ක්‍රීඩාවේ විශේෂ චලන වර්ග

චෙස් ක්‍රීඩාවේ චලන (සටහන්) සඳහා ස්ථිර පිළිවෙලක් ඇත, රූපය 4 බලන්න. චෙස් චලන සඳහා ඉත්තන්ගේ අකුරු (රූපය 1), ස්ථාන (රූපය 2), විශේෂ සංකේත සහ සටහන් (රූපය 4) යොදා ගනී.

රූපය 4. චෙස් චලන සඳහා යොදා ගන්නා සටහන් වල පිළිවෙල.

සංකේතය	චලනයේ නම	සටහන්
	ඉත්තාගේ අකුර	K, Q, R, B, හෝ N සඳහා අවශ්‍යයි. (පෝන් සඳහා නොවේ)
	ආරම්භක ස්ථානය	එකම ඉත්තන් වර්ග දෙකකට අවසාන ස්ථානයට යා හැකි නම්, උදා. Ngf2, R1a3, cxd4
x	ග්‍රහණය කිරීම	උදා.Nxa5, නයිට් ඉත්තා a5, ස්ථානයේදී අල්ලා ගැනීම, dxe7 (පෝන්)
	අවසාන ස්ථානය	අවශ්‍යයි, උදා.d5 (පෝන්) හෝ Rf5, අවසාන ස්ථානය f5 හි සිටින රුක් යන්නයි
ep	එන් පැසන්ට්	උදා.gxf6ep, g පේළියේ සිටින පෝන් ඉත්තා
=	පෝන් උසස් කිරීම	උදා. e8=Q, පෝන් ඉත්තා e8 වෙත ගොස්, රැජිනක් බවට පත් වීම
+	චෙක්	උදා. Bh3+, බිෂොප් ඉත්තා h3 වෙත ගොස්, රජුට චෙක් කිරීම
# or ++	චෙක්මේට්	උදා. Qe7#, රැජින e7 වෙත ගොස්, රජුට චෙක්මේට් කිරීම
	විශේෂ චලන	**රූපය 9. බලන්න**
0-0	කාසල් (රජුගේ පැත්ත)	සුදු: Kg1, Rh1f1 කළු: Kg8, Rh8f8
0-0-0	කාසල් (රැජිනගේ පැත්ත)	සුදු: Kc1, Ra1d1 කළු: Kc8, Ra8d8

(10) **කඩදාසි චෙස් පුවරුවේ ක්‍රීඩා කිරීම ආරම්භ කර චලනයන් සිදු කරන්න. උදාහරණ පවසන්න. සරල නීතිය: සටහන් කිරීමේ පිළිවෙල, පවසන වචනවල පිළිවෙලම වේ. හැකි ආරම්භක ස්ථාන වරහන්() තුළ දක්වා ඇත.**

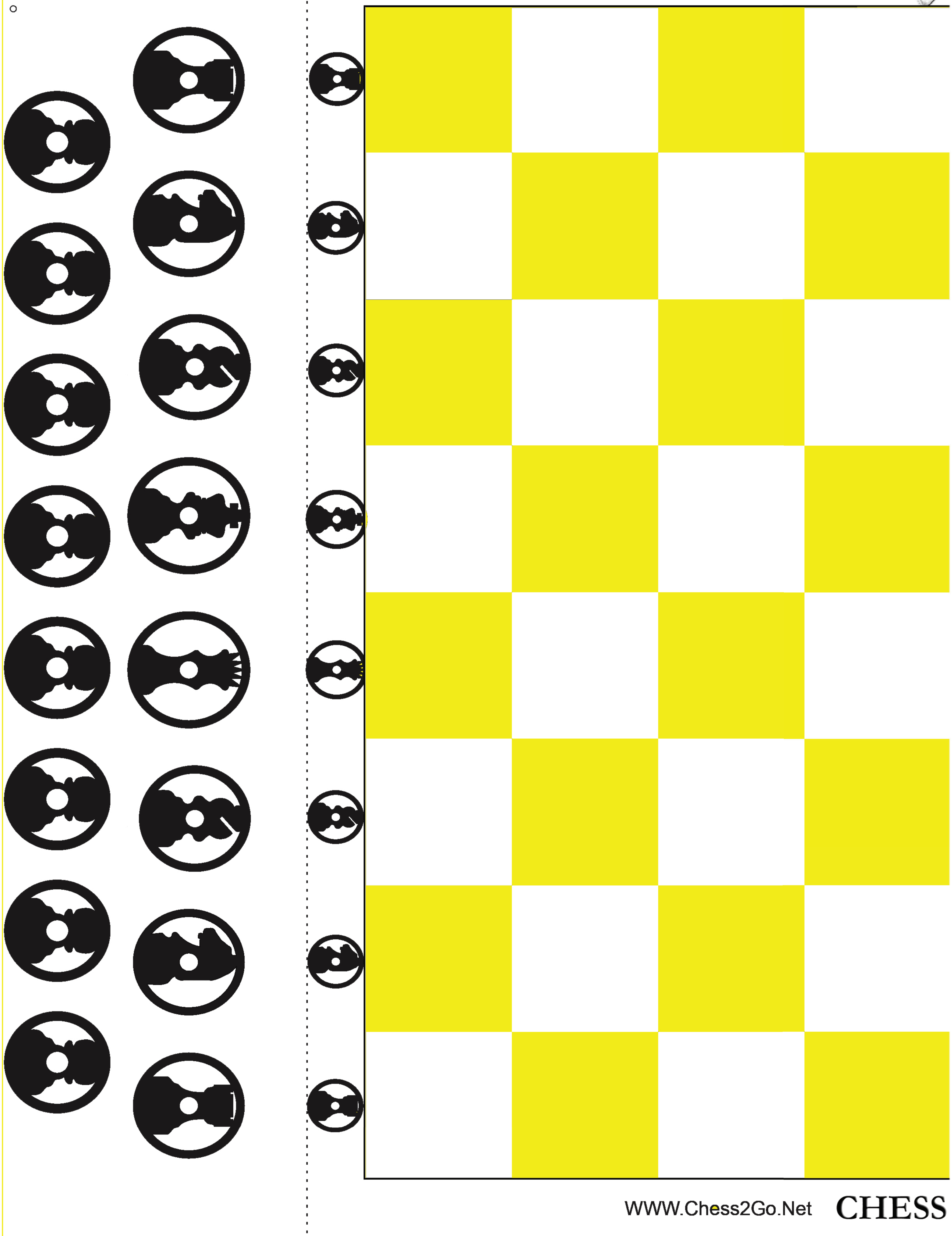
චෙස් චලනයන් සඳහා පොදු උදාහරණ:

a4	පෝන් ඉත්තා a4 ස්ථානයට ගමන් කරයි (උදා: ආරම්භය a2)
g6	පෝන් ඉත්තා ස්ථානයට ගමන් කරයි (උදා: ආරම්භය g5)
Bd2	බිෂොප් ඉත්තා d2 ස්ථානයට ගමන් කරයි (උදා: ආරම්භය c1)
Ne3	නයිට් ඉත්තා e3 වෙත ගමන් කරයි (උදා: ආරම්භය g2)
Nxf2	නයිට් ඉත්තා f2 ස්ථානයේදී ග්‍රහණය කරයි (උදා: ආරම්භය g4)
dxe7	d තීරුවේ සිටින පෝන් e7 හිදී ග්‍රහණය කරයි (උදා: ආරම්භය d6)
Ngf2	නයිට් ඉත්තා g4 සිට f2 වෙත ගමන් කරයි
හෝ N4f2	(ආරම්භක ස්ථානය අවශ්‍ය නම් g තීරුව හෝ 4 පේළිය එකතු කරන්න)
gxf5	g තීරුවේ සිටින පෝන් ඉත්තා f5 හිදී ග්‍රහණය කරයි, රූපය 5 බලන්න. (පෝන් ග්‍රහණ සඳහා තීරුවේ නම භාවිතා කරන්න)
e8=Q	සුදු පෝන් ඉත්තා e8 හිදී උසස් වී රැජිනක් බවට පත් වේ (උදා: ආරම්භය e7), රූපය 7. බලන්න
Bh3+	බිෂොප් ඉත්තා h3 වෙත ගමන් කර, චෙක් කරයි.
Qc2#	රැජින c2 වෙත ගමන් කර, චෙක්මේට් කරයි, රූපය 8b. බලන්න

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, සියලුම හිමිකම් ඇවිරිණි.

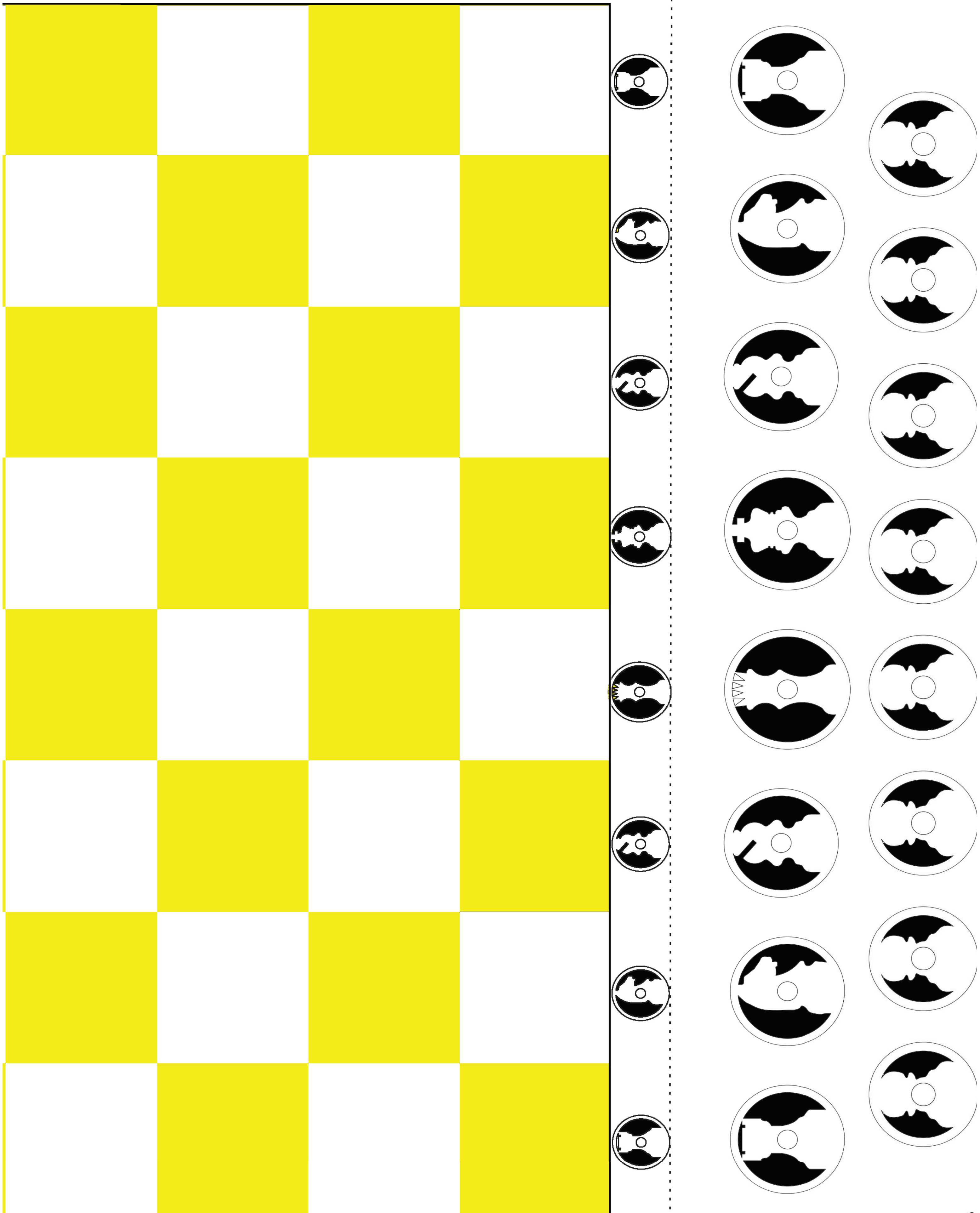
කඩදාසි වෙස් පුවරුව පිටතට ගන්න.

2 GO Copyright 2013 - Patent Pending



CHESS WWW.Chess2Go.Net

CHESS WWW.Chess2Go.Net



2 GO Copyright 2013 - Patent Pending

කඩදාසි වෙස් පුවරුව පිටතට ගන්න.

(11) කඩදාසි චෙස් පුවරුව මත ඉත්තන් ස්ථානගත කර, චලනයන් වාචිකව පවසා, ඒවා සිදු කරන්න.

චෙස් පුවරුව මත එක් එක් චලන උදාහරණය ක්‍රීඩා කරන්න.

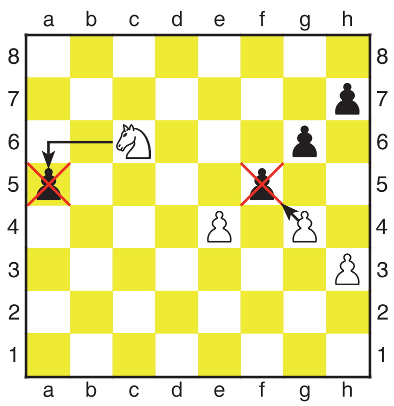
(12) රූප 5-9. යටින් ඇති ඉර මත චෙස් සටහන් ලියන්න.

රූප 5-9. පුවරුවක ඇති විශේෂ චලන වර්ගවල උදාහරණ.

5.ග්‍රහණය කිරීම x / පෝන් x

Nxa5

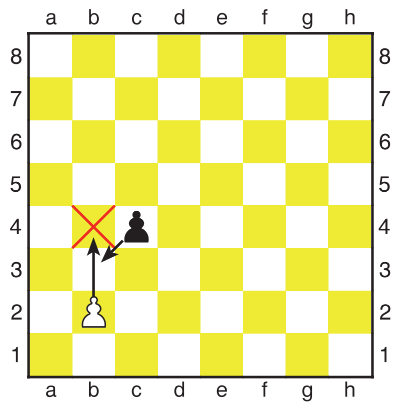
gxf5 (පෝන් දෙදෙනෙකුට ගමන් කළ හැක)



ලියන්න ____________

6. එන් පැසන්ට් ep

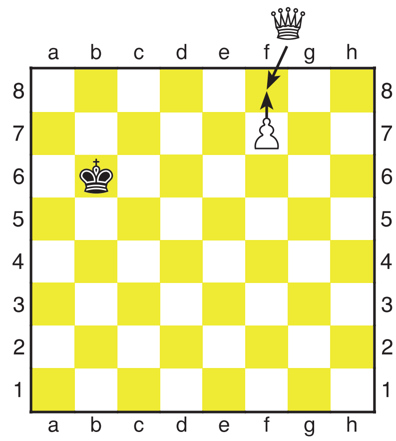
සුදු ඉත්තා b4 වෙත. කළු ඉත්තා b4 අල්ලාගෙන, b3 වෙත ගමන් කරයි: cxb3ep



ලියන්න ____________

7. පෝන් උසස් කිරීම =

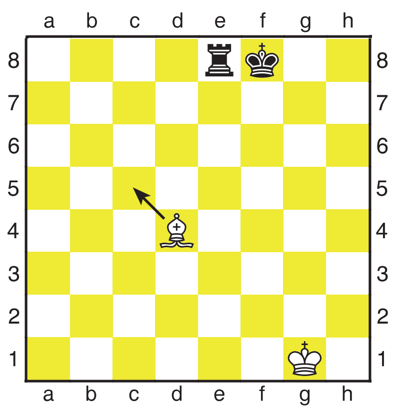
පෝන් ඉත්තා f8 වෙත ගොස් රැජිනක් බවට පත් වේ: f8=Q



ලියන්න ____________

8a. චෙක් +

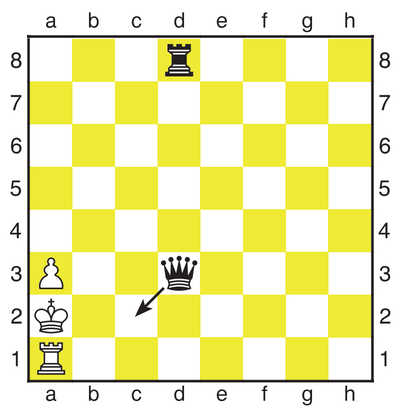
Bc5+



ලියන්න ____________

8b. චෙක්මේට් #

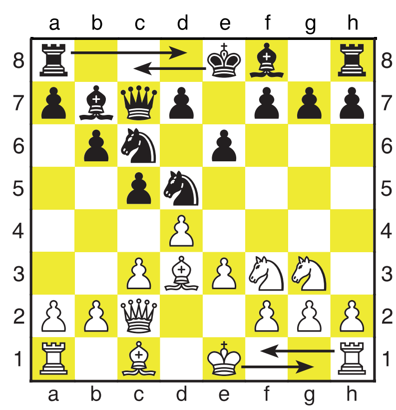
Qc2#



ලියන්න ____________

9. කාසල් කිරීම

රැජිනගේ පැත්ත: 0-0-0 / රජුගේ පැත්ත: 0-0



ලියන්න ____________

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, සියලුම හිමිකම් ඇවිරිණි.

චෙස් චලනයන් ලිවීම සහ කියවීම

ලිඛිත සටහන් (චලනයන්) භාවිතා කරමින් ක්‍රීඩාවක් කිරීමට කාලයයි.

(13) ඔබේ කඩදාසි චෙස් පුවරුවේ පහත ක්‍රීඩාව ක්‍රීඩා කරන්න.

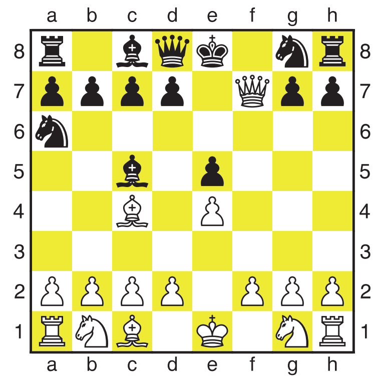
ආරම්භක ස්ථානය, රූපය 3a. භාවිතා කරන්න. අවසාන ස්ථානය රූපය 11. සමඟ සසඳා බලන්න.

රූපය 10.

ස්කොලර්ස් මේට්

	සුදු	කළු
1.	e4	e5
2.	Bc4	Bc5
3.	Qh5	Na6
4.	Qxf7#	1-0

රූපය 11.



(14) ඔබේ සහකරු සමඟ චෙස් ක්‍රීඩා කරන්න.

චලනයන් ලකුණු පුවරුවේ ලියන්න. ලකුණු පුවරුවේ උදාහරණයක් සඳහා ඊළඟ පිටුව බලන්න. චලනයන් 4කට පසු ඔබේ සහකරුගේ ලකුණු පුවරුව ඔබගේ ලකුණු පුවරුවට සමාන දැයි පරීක්ෂා කරන්න. ක්‍රීඩාව අවසන් කරන්න.

(15) ඔබගේ ලකුණු පුවරුව භාවිතා කර ඔබගේ ක්‍රීඩාව නැවත ක්‍රීඩා කරන්න.

එය නැවත ක්‍රීඩා කළ හැකිද?

(16) ලකුණු පුවරු භාවිතා කර තවත් ක්‍රීඩා හයක් කරන්න.

සුදු සහ කළු පැත්තෙන් ක්‍රීඩා කරන්න. සෑම චලනයන් 4කටම වරක් ලකුණු පරීක්ෂා කරන්න. එය නැවත ක්‍රීඩා කළ හැකිද?

(17) පොතේ ආකෘතියට අනුව ක්‍රීඩා කරන්න. ආරම්භක ස්ථානය භාවිතා කරන්න.

පොතේ ආකෘතිය නම් අංකය, සුදු ඉත්තන්ගේ චලනය, කළු ඉත්තන්ගේ චලනය යනාදී වශයෙනි.

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 4. Ba4 b5 5. Bb3 Nf6

(18) චෙස් කියවීමට සහ ලිවීමට වෙනත් අයෙකුට උගන්වන්න.

සුබ පැතුම්. ඔබට දැන් චෙස් කියවීමට සහ ලිවීමට හැකිය. වඩා හොඳින් ක්‍රීඩා කිරීමට තවත් ක්‍රීඩා සටහන් කරන්න. එසේම පොත්වල ඇති ක්‍රීඩාද ක්‍රීඩා කරන්න.

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, සියලුම හිමිකම් ඇවිරිණි.

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG
(314) 361-CHESS (2437)

EVENT			DATE
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL

WHITE / BLACK

	WHITE	BLACK		WHITE	BLACK
1			31		
2			32		
3			33		
4			34		
5			35		
6			36		
7			37		
8			38		
9			39		
10			40		
11			41		
12			42		
13			43		
14			44		
15			45		
16			46		
17			47		
18			48		
19			49		
20			50		
21			51		
22			52		
23			53		
24			54		
25			55		
26			56		
27			57		
28			58		
29			59		
30			60		

RESULT: WHITE WON DRAW BLACK WON

SIGNATURE SIGNATURE

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG
(314) 361-CHESS (2437)

EVENT			DATE
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL

WHITE / BLACK

	WHITE	BLACK		WHITE	BLACK
1			31		
2			32		
3			33		
4			34		
5			35		
6			36		
7			37		
8			38		
9			39		
10			40		
11			41		
12			42		
13			43		
14			44		
15			45		
16			46		
17			47		
18			48		
19			49		
20			50		
21			51		
22			52		
23			53		
24			54		
25			55		
26			56		
27			57		
28			58		
29			59		
30			60		

RESULT: WHITE WON DRAW BLACK WON

SIGNATURE SIGNATURE

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG
(314) 361-CHESS (2437)

EVENT			DATE
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL

WHITE			BLACK		
	WHITE	BLACK		WHITE	BLACK
1			31		
2			32		
3			33		
4			34		
5			35		
6			36		
7			37		
8			38		
9			39		
10			40		
11			41		
12			42		
13			43		
14			44		
15			45		
16			46		
17			47		
18			48		
19			49		
20			50		
21			51		
22			52		
23			53		
24			54		
25			55		
26			56		
27			57		
28			58		
29			59		
30			60		

RESULT: WHITE WON DRAW BLACK WON

SIGNATURE SIGNATURE

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG
(314) 361-CHESS (2437)

EVENT			DATE
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL

WHITE			BLACK		
	WHITE	BLACK		WHITE	BLACK
1			31		
2			32		
3			33		
4			34		
5			35		
6			36		
7			37		
8			38		
9			39		
10			40		
11			41		
12			42		
13			43		
14			44		
15			45		
16			46		
17			47		
18			48		
19			49		
20			50		
21			51		
22			52		
23			53		
24			54		
25			55		
26			56		
27			57		
28			58		
29			59		
30			60		

RESULT: WHITE WON DRAW BLACK WON

SIGNATURE SIGNATURE

චෙස් පුහුණුකරුවන් සඳහා ක්‍රීඩා

චෙස් පුහුණුකරුවන් සඳහා ක්‍රීඩා

1. **ඉත්තාගේ නම – අකුරු K,Q,B,N,R සහ P.**
   - **a.** ඉත්තා පෙන්වන්න, ළමයින් අකුර කෑගසා කියයි.
   - **b.** ඉත්තාගේ අකුර කියන්නල ළමයින් නිවැරදි ඉත්තා අතට ගනී.
   - **c.** ඉත්තා පෙන්වන්න, ළමයින් අකුර ලියයි. වැඩිම නිවැරදි පිළිතුරු ඇති අය ජයග්‍රාහකයා වේ.

2. **ස්ථාන නම් – a,b,c,d,e,f,g,h; 1-8**
   - **a.** පුවරුවේ ස්ථානයක් පෙන්වන්න, ළමයින් ස්ථානය කෑගසා කියයි, උදා: d3
   - **b.** පුවරුවේ ස්ථානයක් පෙන්වන්න, ළමයින් ස්ථානය ලියයි, උදා: a4, වැඩිම නිවැරදි පිළිතුරු ඇති අය ජයග්‍රාහකයා වේ.
   - **c.** ස්ථානයේ නම කියන්න, ළමයින් පුවරුව මත ඉත්තෙක් තබයි.
   - **d.** ස්ථානයේ නම කියන්න, ළමයින් එය සුදු හෝ කළු දැයි කියයි.
   - **e.** සුදු සහ කළු ඉත්තන් සඳහා ලිඛිත ස්ථාන ලැයිස්තුවක් පෙන්වන්න, ළමයින් සියලුම ඉත්තන් පුවරුව මත තබයි. මෙය ස්ථානයක් සැකසීමට භාවිතා කරන්න. නිවැරදි ස්ථාන වේගයෙන්ම සකසන අය ජයග්‍රාහකයා වේ.

3. **චලනයේ නම – ග්‍රහණය(x), කාසල්(0-0,0-0-0), එන් පැසන්ට්, චෙක් (+), චෙක්මේට්(++)**
   - **a.** චලනයන්ගේ නම් ලැයිස්තුවක් පෙන්වන්න, ළමයින් සටහන් ලියයි. වේගයෙන්ම සහ නිවැරදිව කරන අය ජයග්‍රාහකයා වේ.
   - **b.** එක් චලනයක් ක්‍රීඩා කරන්න, ළමයින් චලනයේ සටහන් කෑගසා කියයි.
   - **c.** චලනයන් කිහිපයක් ක්‍රීඩා කරන්න, ළමයින් චලනයේ සටහන් ලියයි. සියල්ල නිවැරදිව කරන අය ජයග්‍රාහකයා වේ.

4. **ක්‍රීඩා චලනයන් – ඉත්තා, ස්ථානය, චලනය සහ ස්ථාන සටහන්.**
   - **a.** එක් චලනයක් ක්‍රීඩා කරන්න, එක් එක් ළමයා (ඉත්තා, ස්ථානය, චලනය, ස්ථානය) සටහන් කෑගසා කියයි.
   - **b.** චලනයන් කිහිපයක් හෝ ක්‍රීඩාවක් ක්‍රීඩා කරන්න, ළමයින් සම්පූර්ණ සටහන් ලියයි, සියල්ල නිවැරදිව ඇති අය ජයග්‍රාහකයා වේ.
   - **c.** ක්‍රීඩා චලනයන් ලැයිස්තුවක් පෙන්වන්න, ළමයින් පුවරුව මත චලනයන් ක්‍රීඩා කරයි. අවම කාලයකදී නිවැරදි අවසාන ස්ථානයට ළඟා වන අය ජයග්‍රාහකයා වේ.

ජයග්‍රාහකයන්ගේ ප්‍රතිඵල පරීක්ෂා කිරීමට 1c,2b,2e,3a,3c,4b,4c සඳහා ගුරුවරුන්ගේ සූදානම් කිරීමේ ලැයිස්තු අවශ්‍ය වේ. කුඩා දරුවන් සටහන් ලිවීමට මන්දගාමී විය හැකි අතර, සටහන් ඉක්මනින් කියවීමටද අපහසු විය හැක. එබැවින් 1a,1b,2a,2c,2d,3b,4a සඳහා පමණක් සීමා විය හැක.

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield, සියලුම හිමිකම් ඇවිරිණි.

“මෙම පොත ඕනෑම චෙස් ක්‍රීඩකයෙකුට චෙස් කියවීමට හා ලිවීමට ඉගෙන ගැනීමට උපකාරී වනු ඇත. මෙය දෙමාපියන්ට සහ පුහුණුකරුවන්ට ද විශිෂ්ට සම්පතකි. මම තරුණ වියේදී මෙය ඉගෙන ගත්තා නම් හොඳයි කියා මට සිතේ.”

—ටෝනි රිච්, විධායක අධ්‍යක්ෂ, ශාන්ත ලුවී චෙස් සමාජය

“චෙස් ක්‍රීඩාව ඉගෙන ගැනීමට අසීරු සහ සංකීර්ණ ක්‍රීඩාවක් ලෙසින් ප්‍රසිද්ධියක් උසුලයි. එය සත්‍යයක් නොවේ! ඔබ චෙස් කියවීමට හා ලිවීමට ඉගෙන ගන්නා විට එය ඉතා පහසු වේ. මම අවුරුදු 4 දී කියවීමට ඉගෙන ගත්තෙමි.”

—ග්‍රෑන්ඩ්මාස්ටර් යසර් සෙයිරාවන්, සිව් වතාවක් එක්සත් ජනපද චෙස් ශූර

“මෙම පොත පන්ති කාමරයකදී ළමයින්ට උපකාරී කරගත හැක:

a) කියවීමට, ලිවීමට සහ උපදෙස් පිළිපැදීමට ඉගෙන ගැනීමට.

b) රටා හඳුනා ගැනීමට අවකාශය පිළිබඳ අවබෝධය වැඩි කිරීමට.

c) ගැටළු විසඳීම සඳහා මතක තබා ගැනීමේ හැකියාවන් සහ උපාය මාර්ග සංවර්ධනය කිරීමට.”

—කැරන් වුල්ෆ්, විශ්‍රාමික දෙවන ශ්‍රේණියේ ගුරුවරිය

Saint Louis CHESS CLUB

WORLD CHESS HALL OF FAME & GALLERIES

Saint Louis Chess Campus

saintlouischessclub.org | worldchesshof.org